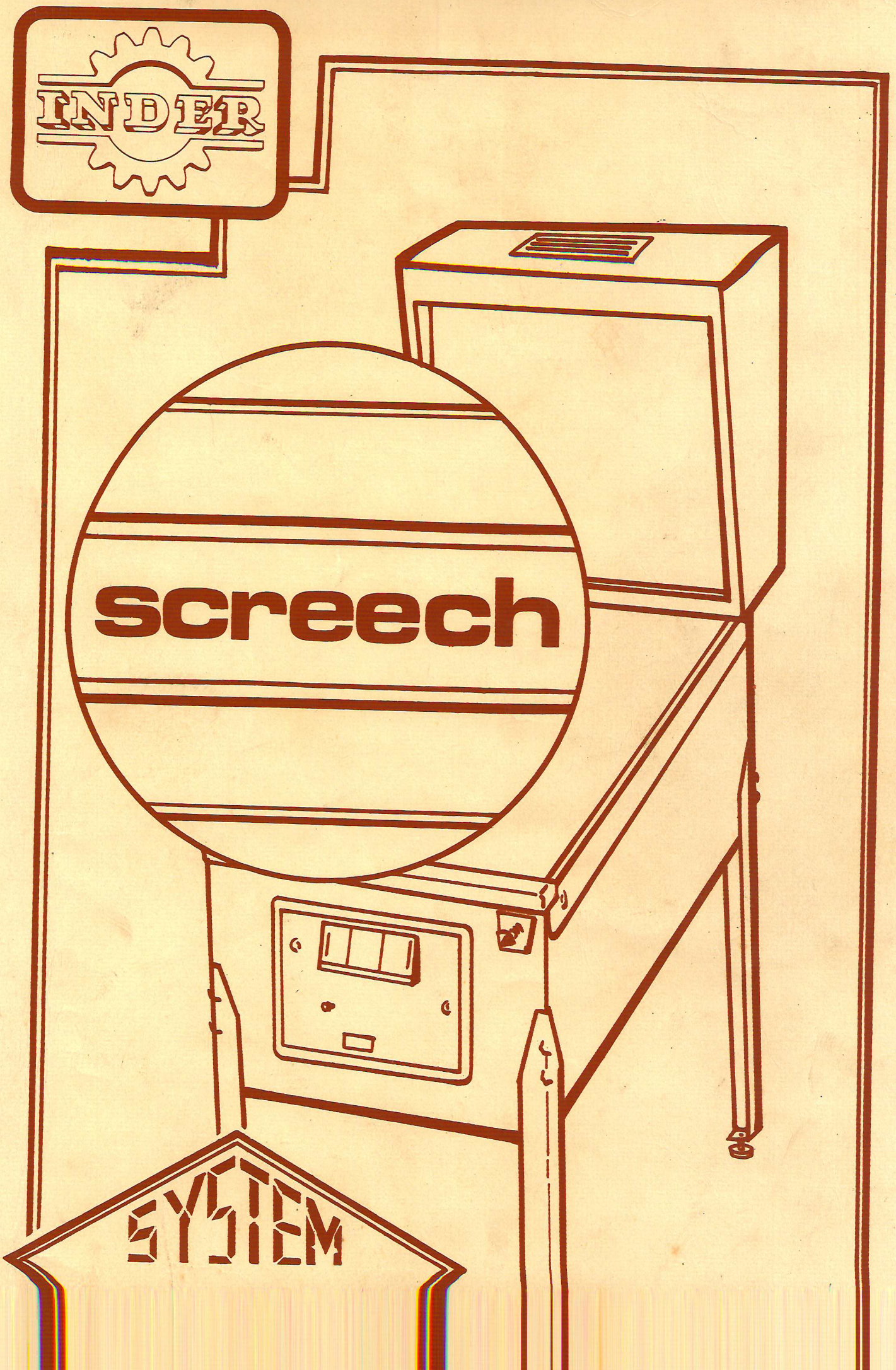


screech

SYSTEM



**Aconsejamos la lectura de este
manual, para obtener la mayor
eficiencia del Pin Ball electrónico
SYSTEM III
Modelo 2004 / SCREECH**

INTRODUCCION

Este Manual contiene la información técnica que personaliza y define al modelo que se refiere, dentro, de la familia -- del Pin-Ball electrónico SYSTEM III.

Para ampliar la información, en cuanto a características, -- funcionamiento, diagramas y otros detalles, pertenecientes al Sistema III, consultar el MANUAL TECNICO.

CONTENIDO

Instrucciones de juego	1-2
Ajustes de juego y precios	1-2
Ajustes especiales	1-4
Orden de representacion de zonas.....	1-5
Contenido de zonas	1-6
Esquema general	1-7
Distribución de contactos	1-8
Dibujo del tablero	1-9
Distribución del multiplexor	1-10
Esquema del multiplexor	1-11
Componentes del multiplexor	1-12
Características de los transistores	1-13

IMPORTANTE.-

Para pedidos de repuestos indicar siempre el numero de referencia que figura en el Catalogo General.-

INSTRUCCIONES

- El pasillo 6D enciende triple bonus.
- Derribando dianas 4A y 5A enciende triple bonus.
- Derribando dianas 4B y 5B enciende especial cañon derecho.
- Derribando dianas 4C y 5C enciende especial pasillo superiores.
- Derribando dianas 4D y 5D enciende especial pasillo superior y dianas laterales.
- Derribando dianas 4C,4D,5C y 5D enciende especiales bola cautiva.
- Derribando dianas 4A,4B,4C y 4D ó 5A,5B,5C y 5D enciende especiales pasillo laterales inferiores.
- Derribando todas las dianas enciende especiales en dianas laterales.

AJUSTES

Proceder de la siguiente forma:

- 1ª).- Situar la máquina en " Game Over"
- 2ª).- Abrir la puerta-trampilla
- 3ª).- Con la puerta abierta pulsar el boton de partida, con lo que la máquina irá pasando a mostrarnos por sus contadores, las diferentes zonas. (Al abrir la trampilla la máquina nos esta mostrando la zona 4).
- 4ª).- Pulsar las veces que sea necesario, los botones situados en el interior de la puerta-trampilla, hasta dejar los números del contador de creditos en los valores deseados, de acuerdo con las siguientes tablas.

Puntuación 1ª Partida

Partida por XX.000 puntos.

Zona 6	
CONTADOR CREDITO	
X	X

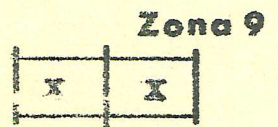
Puntuación 2ª Partida

Partida por XX.000 puntos.

Zona 7	
X	X

Bola extra

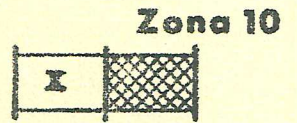
Bola extra por XX.000 puntos.



Ajuste 3er Monedero

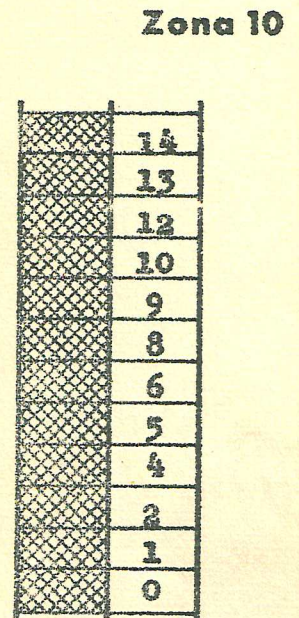
X partidas por cada moneda.

Para precios con "Bonificación", ver el ajuste del 2º monedero.



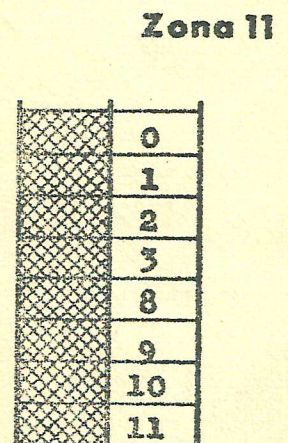
Ajustes de juego

Numero de bolas por Part.	Part. Gratis	Bola extra
3 bolas	Repetitiva	Acumulable
		Repetitiva
		No repet.
	No repet.	Acumulable
		Repetitiva
		No repet.
5 bolas	Repetitiva	Acumulable
		Repetitiva
		No repet.
	No repet.	Acumulable
		Repetitiva
		No repet.



Ajustes 2º Monedero

Numero de monedas	Nº de partidas
1 moneda.	1 Partida
	2 Partidas
	3 Partidas
	4 Partidas
1 moneda y bonificación (1)	1 Partida
	2 Partidas
	3 Partidas
	4 Partidas

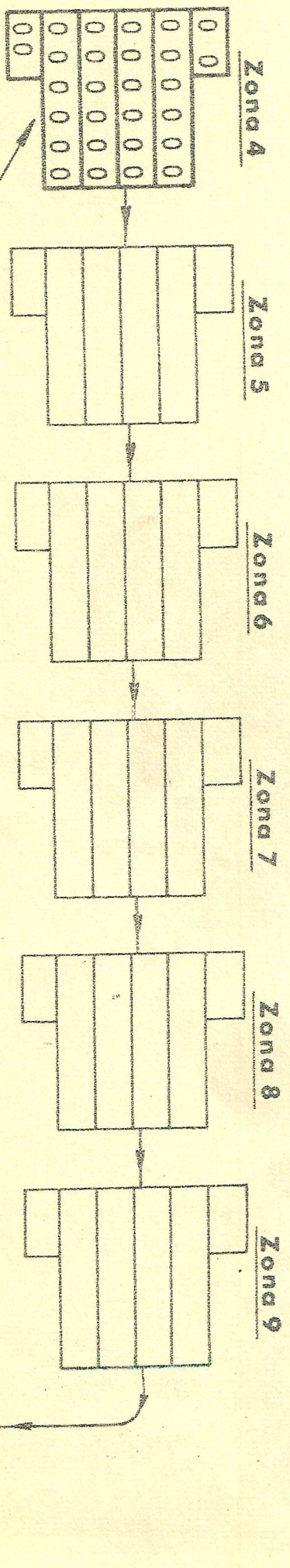


(1) Cuando se realiza un ajuste con "Bonificación", la máquina queda de la siguiente manera:

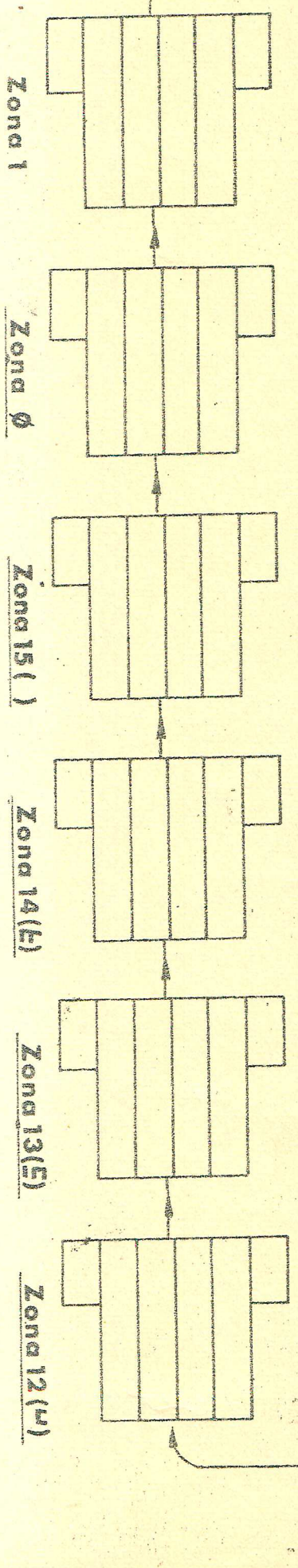
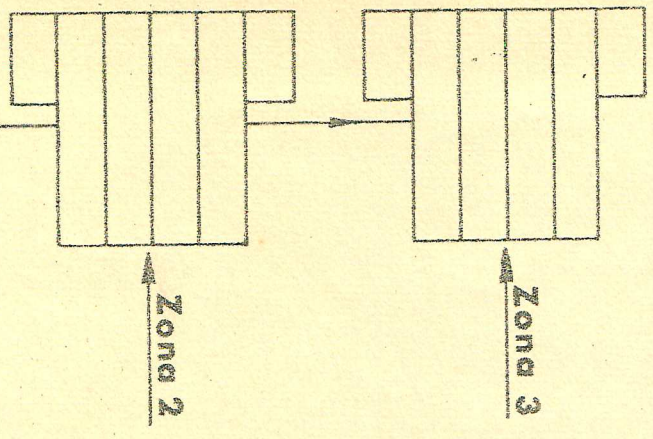
Por cada 1ª moneda, da las partidas que se hayan ajustado.

Por cada 2ª moneda, da las partidas que se hayan ajustado y una más.

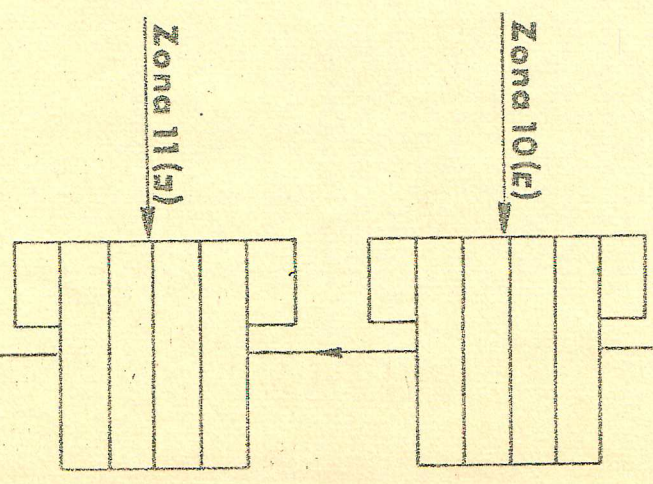
Este ajuste afecta de igual forma a todos los monederos.



ZONA DE JUEGO, REPRESENTADA SIEMPRE QUE LA TRAMPILLA ESTE CERRADA.



ORDEN DE REPRESENTACION DE ZONAS



CONTENIDO DE CADA ZONA

ZONA 4

FREE PLAY (CONTADOR)	X	X	EXTRA BALL (CONTADOR)
JUGADOR Nº 1 (CONTADOR)			
JUGADOR Nº 2 (CONTADOR)			
JUGADOR Nº 3 (CONTADOR)			
JUGADOR Nº 4 (CONTADOR)			
CREDITO (CONTADOR)			

ZONA 6

PARTIDA POR XXϕϕϕϕ
HANDICAP JUGADOR Nº 1
HANDICAP JUGADOR Nº 2
HANDICAP JUGADOR Nº 3
HANDICAP JUGADOR Nº 4
PARTIDA POR XXϕϕϕϕ

ZONA 8

EXTRA BALL POR XXϕϕϕϕ
TOTAL 1 ^{er} MONEDERO
TOTAL 2 ^o MONEDERO
TOTAL 3 ^{er} MONEDERO
FECHA ULTIMA RECAUDACION
FORMA DE JUEGO

ZONA 10

AJUSTE 1 ^{er} MONEDERO	X	X	AJUSTE 2 ^o MONEDERO
TOTAL EXTRA BALL			
TOTAL FREE PLAY			
TOTAL PARTIDAS SERVICIO			
TOTALIZADOR DE PARTIDAS			
AJUSTE 3 ^{er} MONEDERO	X	X	AJUSTE MODO DE JUEGO

ZONA 12

LECTURA CTOS. TABLERO
LECTURA CTOS. TABLERO
TOTALIZADOR RESERVA 1
TOTALIZADOR RESERVA 3
DEBOUNCE CTOS. TABLERO
DEBOUNCE CTOS. TABLERO

ZONA 14

ESTADO CTOS. TABLERO
ESTADO CTOS. TABLERO
TOTALIZADOR RESERVA 2
TOTALIZADOR RESERVA 4
PRESET TIEMPO DE CTOS.
PRESET TIEMPO DE CTOS.

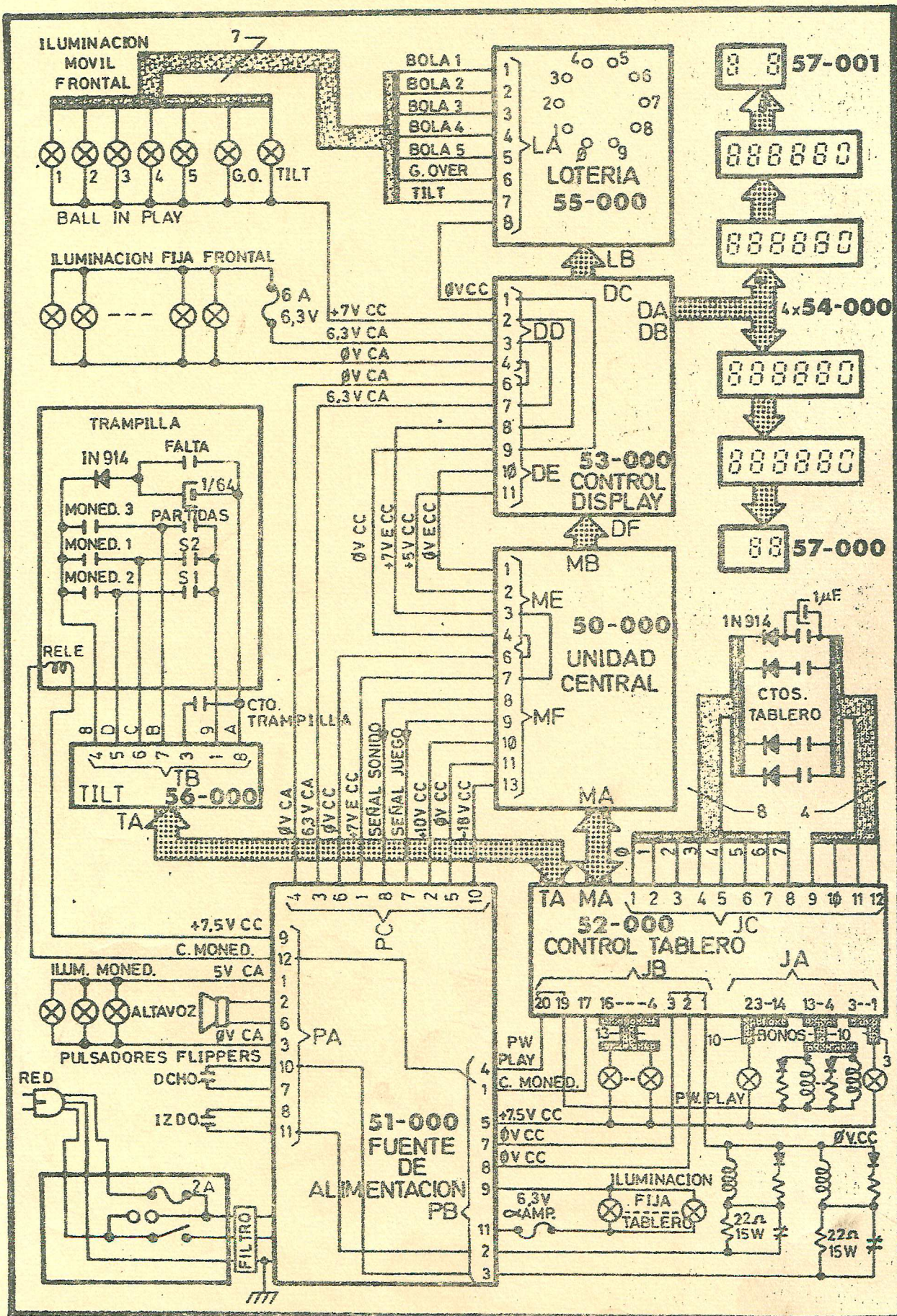
ZONA 0

REGISTROS DE TRABAJO
REGISTROS DE TRABAJO
REGISTROS DE TRABAJO
Nº ULTIMA RECAUDACION
ESTADO REGISTROS TABLERO
ESTADO REGISTROS TABLERO

ZONA 2

LIMITE CREDITO	X	X	LIMITE = X9
MODELO DE JUEGO			
Nº DE SERIE			
TIEMPO EN JUEGO (XXXXXX)			
TIEMPO EN G.O. (XXXXXX)			
SEGUNDERO CENTESIMAL			

ESQUEMA GENERAL SISTEMA III

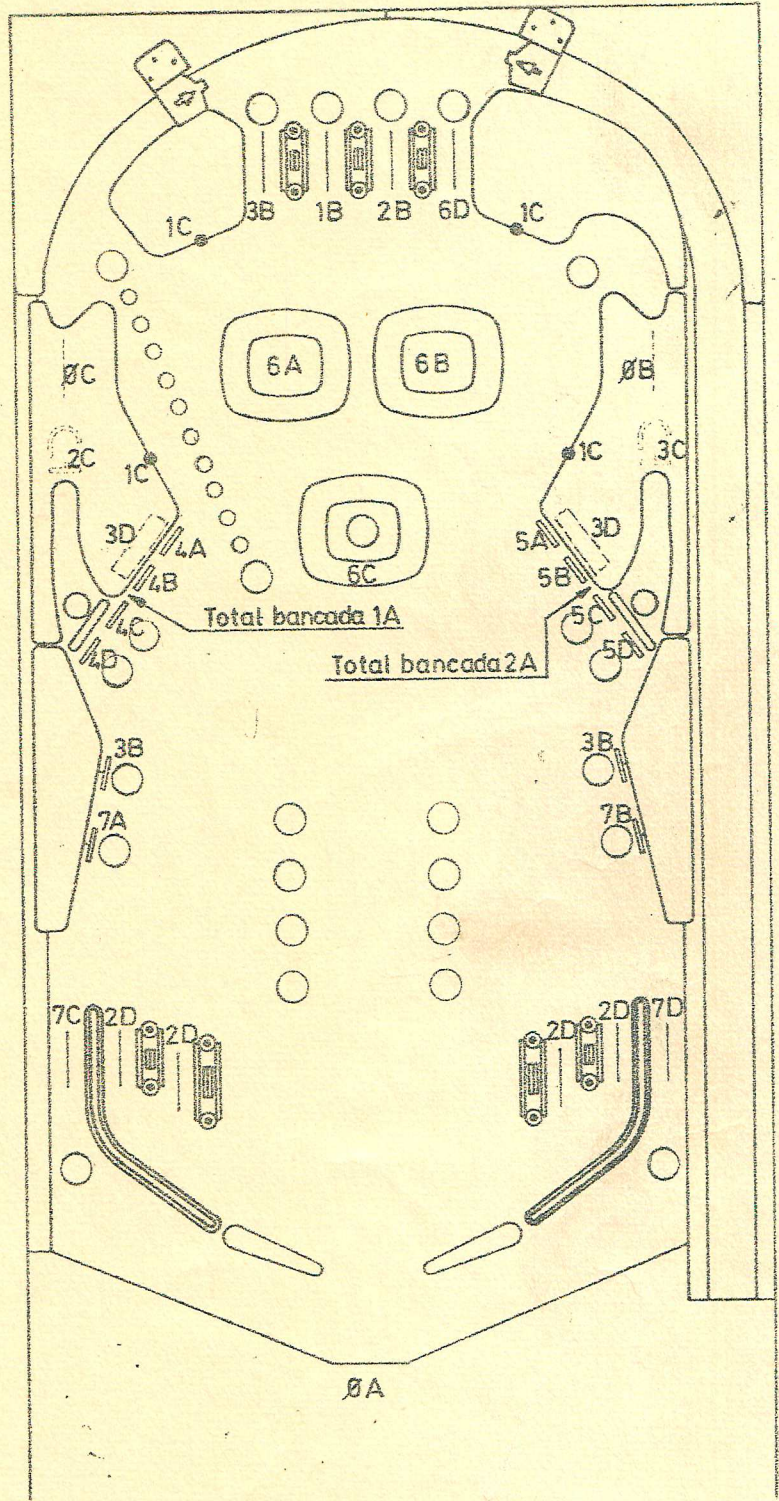


CABLEADO PLANO

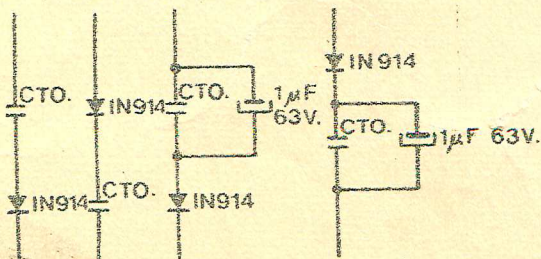
CABLEADO CONVENCIONAL

CODIGO DE CONTACTOS MODELO. SCREECH 2004

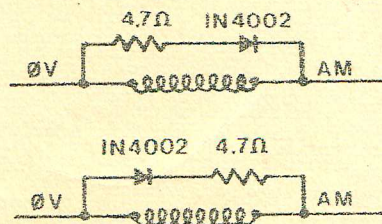
	D	C	B	A	
1	NC	CAÑON IZQUIERDO	CAÑON DERECHO	BOLA EN CAJON	8
2	NC	BANDAS PASILLOS CENTRALES	PASILLO SUP. CENTRAL DERECHO	TOTAL BANCADA IZQUIERDA	1
3	PASILLOS POSTERIORES BANCADA CENTRALES	DIANA INTERNA IZQUIERDA	PASILLO SUP. CENTRAL DERECHO	TOTAL BANCADA DERECHA	2
4	BANDA POSTERIOR BANCADA CENTRALES	DIANA INTERNA DERECHA	PASILLO SUP. IZQUIERDO	NC	3
5	DIANA D IZQUIERDA	DIANA C IZQUIERDA	DIANA B IZQUIERDA	DIANA A IZQUIERDA	4
6	DIANA D DERECHA	DIANA C DERECHA	DIANA B DERECHA	DIANA A DERECHA	5
7	PASILLO SUP. LATERAL DERECHO	BUMPER INFERIOR IZQUIERDO	BUMPER DERECHO	BUMPER IZQUIERDO	6
8	PASILLO INF. LATERAL DERECHO	PASILLO INF. LATERAL IZQUIERDO	DIANA ESPECIAL DERECHA	DIANA ESPECIAL IZQUIERDA	7
9					
10					
11					
12					



CABLES DEL A al D



CABLES DEL 8 al 7



PROTECCION A BOBINAS

CODIGO DE BOBINAS Y LAMPARAS MODELO. SCREECH 2004

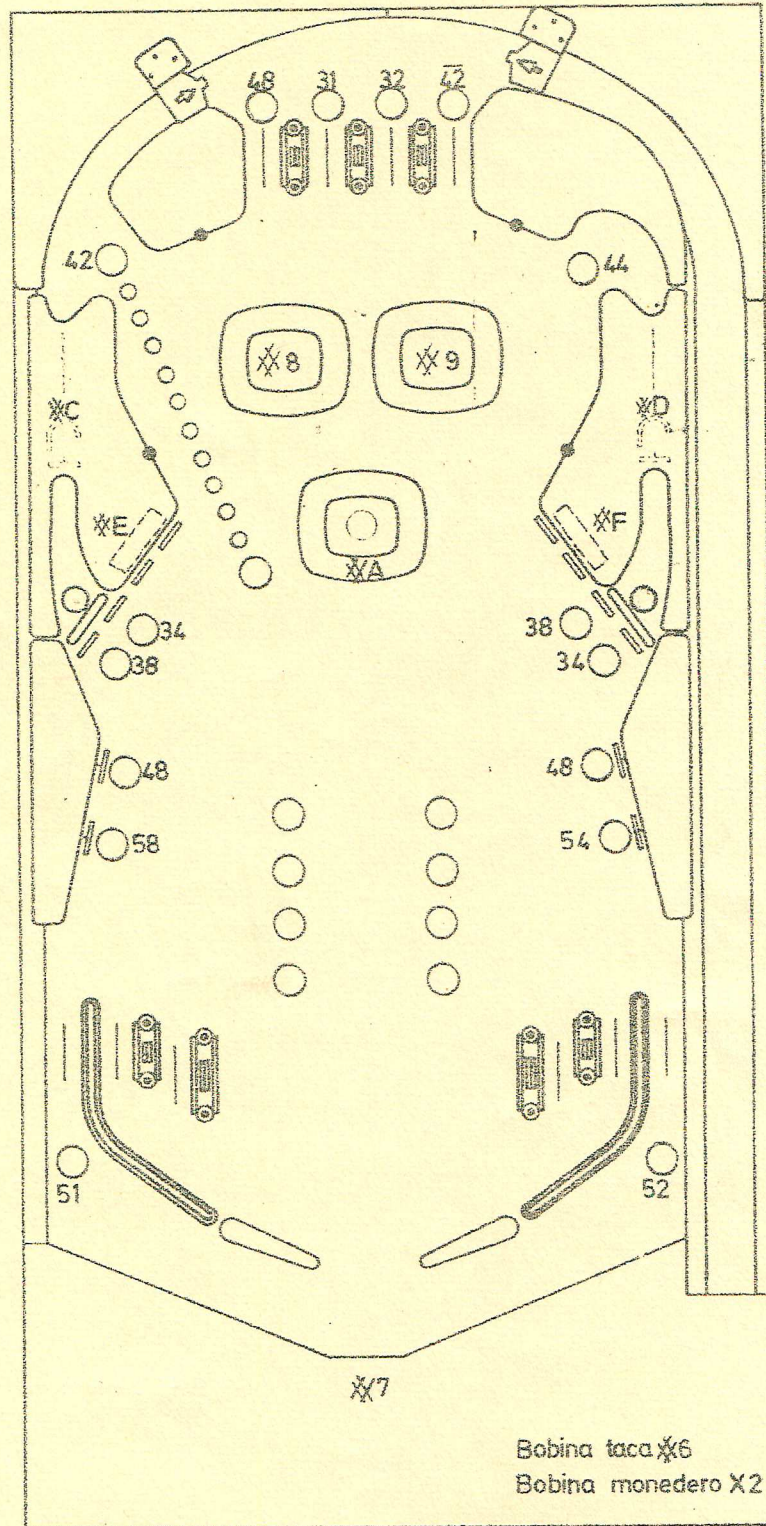


TABLA DE DRIVERS (UNIDAD 52-000) MODELO SCREECH 2004

PIN E	DRIVER	REGIST.	PIN S	COLOR	CARGA	SERVICIO
-------	--------	---------	-------	-------	-------	----------

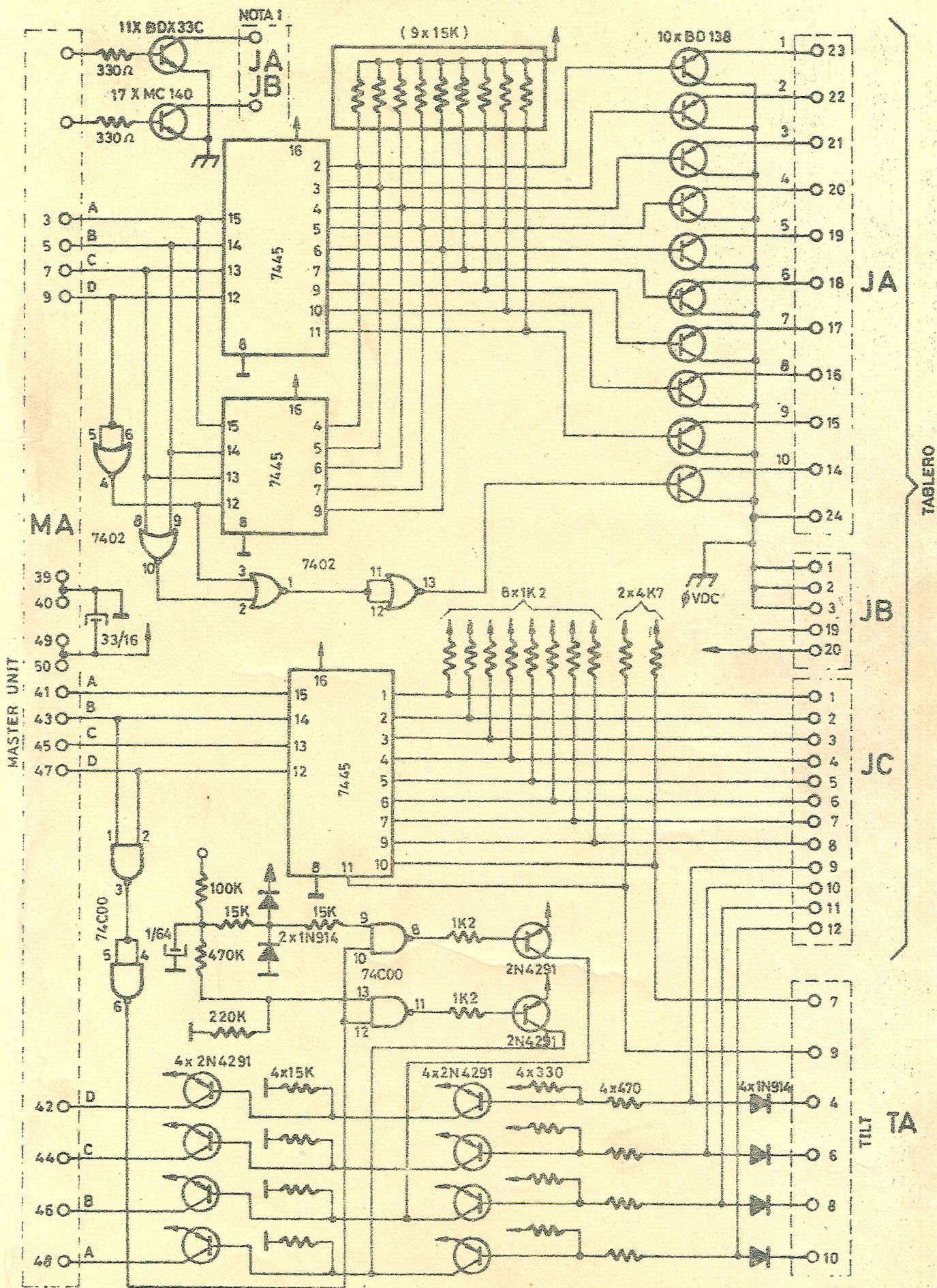


BOBINA
O
LAMPARA

< JB 20 (ALIM. DE JUEGO)
< PB 5 (+7V.CC.)

MA	TIPO	CODIGO	JA - JB	COLOR	CARGA	SERVICIO
31			JA 1			
33			" 2			
35			" 3			
29	BDX-33C	X 6	" 4	MA-AM-BL	Bobina	Bobina de taca
11	BDX-33C	X D	" 5	MA-RO-AZ	Bobina	Bobina cañon derecho
13	BDX-33C	X E	" 6	MA-GR-VE	Bobina	Bobina bancada izquierda
15	BDX-33C	X C	" 7	MA-NE-BL	Bobina	Bobina cañon izquierdo
17	BDX-33C	X F	" 8	MA-RO-VE	Bobina	Bobina bancada derecha
19			" 9			
27	BDX-33C	X 7	" 10	MA-BL-VE	Bobina	Bobina salida de bolas
25	BDX-33C	X 8	" 11	MA-AZ-NE	Bobina	Bumper izquierdo
23	BDX-33C	X 9	" 12	MA-AM-AZ	Bobina	Bumper derecho
21	BDX-33C	X A	" 13	MA-AZ-BL	Bobina	Bumper inferior
—	BD-138	D+B	" 14	VI-AM	Lámpara	Bonus 10
—	BD-138	D+A	" 15	VI-AZ	Lámpara	Bonus 9
9	BD-138	D	" 16	VI-BL	Lámpara	Bonus 8
—	BD-138	C+A+B	" 17	VI-GR	Lámpara	Bonus 7
—	BD-138	C+B	" 18	VI-MA	Lámpara	Bonus 6
—	BD-138	C+A	" 19	VI-NA-AM	Lámpara	Bonus 5
7	BD-138	C	" 20	VI-NE-VE	Lámpara	Bonus 4
—	BD-138	A+B	" 21	VI-RO	Lámpara	Bonus 3
5	BD-138	B	" 22	VI-RO-AM	Lámpara	Bonus 2
3	BD-138	A	" 23	VI-RS-RO	Lámpara	Bonus 1
—			JA 24			
—			JB 1	NE	0v DC	Masa (0v)
—			" 2	NE	0v DC	Masa (0v)
—			" 3	NE	0v DC	Masa flipper (0v)
1	MC-140	51	" 4	NA-BL	Lámpara	Bola extra izquierda
2	MC-140	54	" 5	NA-RO	Lámpara	Especial alternativa derecha
4	BDX-33C	48	" 6	NA-AM	Lámpara	Puntos especiales
6	MC-140	44	" 7	NA-VE	Lámpara	Especial cañon derecho
8			" 8			
10	MC-140	52	" 9	NA-AZ	Lámpara	Bola extra derecha
12	MC-140	58	" 10	NA-RO-NE	Lámpara	Especial alternativa izquierda
14	MC-140	42	" 11	NA-RS-NE	Lámpara	Triple bonus
16	BDX-33C	38	" 12	NA-NE-AM	Lámpara	Especial dianas
22	BDX-33C	34	" 13	NA-NE-VE	Lámpara	Especial dianas
24	MC-140	31	" 14	NA-VI-AM	Lámpara	Bola extra pasillo superior
26	MC-140	32	" 15	NA-RS-RO	Lámpara	Bola extra pasillo superior
30			" 16			
32	BDX-33C	X 2	" 17	AZ-MA-AM	Bobina	Bobina de trampilla
—			" 18			
—			" 19	AM	40v DC	Alimentación de juego
—			" 20	AM	40v DC	Alimentación a bobinas

MULTIPLEXER DRIVERS 52-000 - DIAGRAMA -



NOTA 1 VER TABLA

MULTIPLEXER DRAWING 52-000

